

Table des matières

- 1.0 Introduction
- 2.0 Éléments du jeu
- 3.0 Début du jeu
- 4.0 Déroulement général du jeu
- 5.0 Tour de jeu « 0 »
- 6.0 Tours de jeu normaux

1.0 INTRODUCTION

Revolution: The Dutch Revolt 1568-1648 est un jeu qui simule, dans les grandes lignes, le mouvement d'indépendance des Pays-Bas espagnols au cours des 16^{ème} et 17^{ème} siècles. Durant ces événements, qui sont plus souvent connus sous l'appellation de « guerre de 80 ans », les provinces du Nord sont devenues indépendantes et ont constitué les Pays-Bas actuels. Dans le sud, la révolte eut moins de succès et la Belgique ne devint un état indépendant qu'après l'ère napoléonienne.

Revolution: The Dutch Revolt 1568-1648 est un jeu de stratégie pour 2 à 5 joueurs. Il dépeint une lutte de pouvoir dans laquelle chaque joueur incarne une des 5 principales factions impliquées: les Catholiques, les Habsbourg, la Noblesse, les Bourgeois et les Réformés. Certaines factions ont tendance à avoir les mêmes points de vue mais ne sont pas alliées, chacune d'elles ayant ses propres motivations et objectifs. Ceux-ci peuvent être résumés, très brièvement, comme suit :

- Les Catholiques souhaitent préserver le status quo dans la région, ce qui implique la suprématie de la foi catholique et l'exercice du pouvoir séculier par les maîtres espagnols (les Habsbourg).
- Les Habsbourg (qui sont catholiques) sont décidés à gouverner la province sous leur autorité militaire et répriment toute rébellion.
- La Noblesse est constituée des néerlandais qui initialement devaient leur position aux Habsbourg et qui évidemment souhaitent conserver leur pouvoir et leurs possessions.
- Les Bourgeois souhaitent être libérés des excès de taxes et de la centralisation afin que le commerce et l'industrie soient florissants. Ils reconnaissent la valeur de la tolérance religieuse dès lors que celle-ci pourrait favoriser le développement du commerce et de l'industrie.
- Les Réformés recherchent la liberté religieuse ce qui, en pratique, implique que beaucoup de personnes se convertissent au protestantisme. Ils espèrent que ces conversions aboutissent à pacifier la région.

Au début, les Catholiques et les Habsbourg étaient très puissants mais les autres factions ont gagné en

importance lorsque la révolte est devenue plus organisée. Cette lutte a connu des périodes de guerre totale ainsi que des périodes de paix précaire, les factions réformées s'établissant de plus en plus, notamment dans le Nord et le long de la côte. Les armées des Habsbourg qui furent toutes puissantes étaient lentement chassées de ces régions, tandis qu'une certaine influence était laissée aux Catholiques. La noblesse locale, qui était catholique à l'origine mais qui bénéficiait de sympathies locales, acceptait ou pas, selon sa bonne volonté, les changements de circonstances.

Ce jeu ne prétend pas être une reconstitution de la guerre de 80 ans dont les circonstances étaient extrêmement complexes. Il donne simplement une idée de cette période historiquement intéressante. Le jeu représente les changements de pouvoirs, les alliances temporaires et l'utilisation des moyens disponibles, y compris ceux provenant de sympathisants et d'alliés étrangers, ainsi que la nécessité de concentrer ses efforts sur des objectifs de grande importance. Bien que le jeu comprenne un aspect guerrier sous la forme de batailles et de sièges, le thème principal s'appuie sur la combinaison du contrôle politique et du contrôle économique.

2.0 ELEMENTS DU JEU

Revolution: The Dutch Revolt 1568-1648 contient:

- un plateau de jeu
- 41 cartes de jeu
- 416 jetons
- 1 aide de jeu
- 1 livret de règles

Remarque : le paquet de cartes contient 4 cartes du jeu The Prince/Borgia. Elles ne sont pas utilisées dans **Revolution** mais peuvent être ajoutées au jeu The Prince/Borgia. Visitez le site www.phalanxgames.nl pour découvrir ce jeu.

Si un de ces éléments était manquant ou endommagé, nous nous excusons pour cet inconvénient et vous prions de nous contacter afin de recevoir la pièce manquante ou endommagée.

Merci d'envoyer toute correspondance à l'adresse suivante :

Phalanx Games B.V., Customer Service, Postbus 60230, NL – 1320 AG Almere, Pays-Bas.
E-mail: customerservice@phalanxgames.nl

2.1. Le plateau de jeu

Le plateau de jeu couvre un territoire plus grand que les Pays-Bas et la Belgique actuels. Le Rhin a été choisi comme frontière orientale bien que certains états situés sur la rive gauche de ce fleuve faisaient partie du Saint Empire Romain et n'étaient pas directement impliqués dans la révolte. Il n'y a pas de frontière méridionale bien précise dès lors qu'à l'époque les français s'accaparaient l'Artois et certains autres territoires. Le plateau de jeu représente des provinces, des cités et des villes. Le potentiel de ressources de chaque province, appelé limite de province, est indiqué par un chiffre imprimé dans un écu. Il s'agit du nombre maximum de jetons de ressource que la province peut contenir.

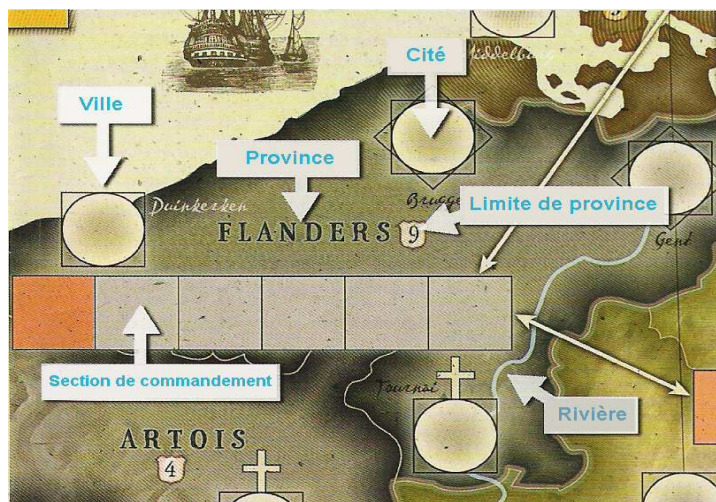
Plusieurs provinces forment, dans la plupart des cas, une région. Pour accélérer le jeu, les opérations militaires ont plutôt lieu dans des régions que dans des provinces. Certaines provinces n'étaient pas très importantes. La plupart des régions comprennent plusieurs provinces bien que les provinces de Holland et d'Utrecht constituent chacune une région en soi. Chaque région contient une section de commandement comprenant des cases représentant les armées présentes dans la région. Chaque région est délimitée par une ligne épaisse et les provinces composant cette région sont représentées par des zones de teintes différentes de la même couleur de base.

Les villes sont indiquées par un simple carré et les cités par un double carré. Les villes sont moins importantes et sont faciles à capturer, tandis que les cités ne peuvent être capturées que suite à un siège.

Remarque: le jeu requiert qu'une distinction soit faite entre les villes et les cités. Ceci implique des distinctions arbitraires. En fait, la plupart des lieux représentés étaient considérés à l'époque comme des cités.

Dans les présentes règles, mais pas sur le plateau de jeu, les noms des cités sont toujours écrits en MAJUSCULE pour éviter toute confusion avec les provinces portant le même nom.

De la même manière, le terme « province » est écrit en MAJUSCULE pour indiquer la « campagne » des provinces nommées et pour le différencier du terme qui est utilisé pour indiquer l'ensemble de la province nommée (campagne, villes et cités)



Sur le plateau de jeu, les rivières sont représentées par des lignes bleues. Elles sont importantes pour les déplacements (voir 6.13).

Une caractéristique spécifique de **Revolution: The Dutch Revolt 1568-1648** est la notion de soutien. Certaines factions bénéficient de ressources procurées par des groupes de sympathisants tels que les calvinistes (Calvinists) et les marchands de Londres (London Merchants) se trouvant en dehors du territoire contesté. Ce soutien est représenté dans des cadres de soutien se trouvant sur les bords du plateau de jeu. Chaque cadre comprend également le nom des factions pouvant bénéficier du soutien en question. Chaque cadre contient des emplacements pour deux jetons ou plus, selon le niveau de soutien pouvant être procuré. Les jetons ne peuvent être déplacés des cadres de soutien qu'en respectant les instructions figurant dans ces cadres.



Le plateau de jeu comprend également différents tableaux donnant les informations suivantes:

- obédience des évêchés (Bishoprics): catholiques (Catholic) ou réformés (Reformed)
- obédience des Universités (Universities) établies : catholiques ou réformées
- nombre de points à la fin d'un tour de jeu (Score)
- ordre de jeu dans le tour de jeu en cours
- nombre de tours de jeu ayant été joués (Game turn)
- obédience des populations (Allegiance of Citizens)

2.2 Les jetons

Des jetons en carton sont utilisés pour diverses fonctions. Le nombre de jetons disponibles pour les joueurs dépend du nombre de joueurs (voir ci-dessous). Chaque joueur reçoit un jeu de jetons dans une couleur donnée:

Catholiques - jaune
Habsbourg - rouge
Noblesse - vert
Bourgeois - bleu
Réformés - orange

2.2.1 Jetons d'armée



Chaque faction dispose de jetons d'armée de sa propre couleur. Les armées sont placées dans les sections de commandement des régions.

2.2.2 Jetons de ressource

Chaque faction dispose de jetons de ressource de sa propre couleur. Chaque jeton a deux faces, l'une représentant un personnage, l'autre une pièce de monnaie. Le jeton de ressource est placé avec la figure

du personnage visible dans les provinces, les cités, les villes et dans certains cadres de soutien. L'autre côté du jeton sert de monnaie. Les jetons avec la face représentant une pièce de monnaie visible sont utilisés dans certains cadres de soutien ou sont placés sur la table en dehors du plateau de jeu et sont utilisés comme trésor.



Remarque: le portrait du personnage sur le jeton de ressource ne représente pas nécessairement un chef de la faction concernée.

2.2.3 Jetons neutres



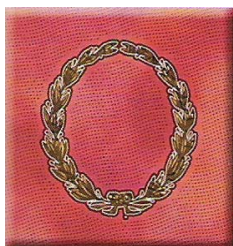
Le jeu contient 47 jetons neutres et non contrôlés qui interviennent sur le plateau de jeu. Ils représentent la population non engagée.

2.2.4 Gueux de mer (Water Beggars)



Au cours du jeu, de 1 à 3 jetons de gueux de mer peuvent entrer en jeu.

2.2.5 Marqueurs de points de victoire



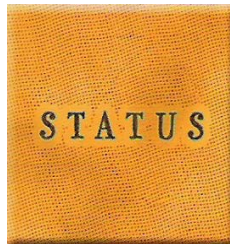
Chaque joueur indique ses points de victoire sur la piste de score (Score) se trouvant sur le plateau de jeu à l'aide du marqueur de points de victoire de sa couleur.

2.2.6 Marqueur de tour de jeu



Le tour de jeu en cours est indiqué à l'aide du marqueur de tour de jeu sur la piste de tour de jeu (Game Turn) se trouvant sur le plateau de jeu.

2.2.7 Marqueurs de positionnement (Status)



Chaque joueur dispose de plusieurs marqueurs de positionnement (Status) qui sont utilisés pour diverses fonctions différentes dans le jeu. Il y a également quelques marqueurs de positionnement de couleur noire. Les faces des marqueurs de positionnement ont des couleurs différentes.

2.3 Les cartes de jeu



Le jeu contient 41 cartes, divisées en cartes de province, de cité et de faction.

2.3.1 Cartes de province

Le joueur/la faction contrôlant une province reçoit la carte de province correspondante. La carte de province indique le montant des taxes pouvant être prélevées par la province, sa limite de province, sa valeur en point de victoire et, pour les provinces qui sont trop petites pour payer des taxes, sa valeur en point de victoire à la fin du jeu.

2.3.2 Cartes de cité



Les cartes de cité sont détenues par celui qui contrôle ces cités. Le joueur/la faction qui détient la carte de cité reçoit de nouveaux jetons à chaque tour de jeu. En outre, plusieurs cartes de cité indiquent le nom de villes et de cités. Si celles-ci sont possédées par la même faction, elles procurent à celle-ci de nouveaux jetons supplémentaires.

Remarque: ceci représente les bénéfices provenant du commerce réalisé le long des routes de commerce établies telles que les rivières. Certaines cartes de cité ont aussi des symboles indiquant la présence d'un évêché et/ou d'une université.

2.3.3 Cartes de faction



Chaque joueur/faction reçoit sa propre carte de faction. Ces cartes sont placées dans les emplacements numérotés « premier » (First) à « cinquième » (Fifth) sur le plateau de jeu pour indiquer l'ordre des joueurs dans le tour de jeu, cet ordre changeant à chaque tour.

2.4. L'aide de jeu

L'aide de jeu peut être placée à côté du plateau de jeu. Elle indique la séquence de jeu et contient plusieurs tableaux.

3.0 DEBUT DU JEU

Revolution: The Dutch Revolt 1568-1648 est un jeu pour 2 à 5 joueurs. Il n'y a pas de nombre idéal de joueurs dès lors que chaque configuration a ses propres caractéristiques et défis. Le nombre de factions représentées doit être réduit lorsqu'il y a moins de 5 joueurs.

Méthode de sélection des factions: Soit le joueur le plus jeune choisit le premier sa faction, suivi par les autres joueurs, soit les cartes de faction sont distribuées aléatoirement aux joueurs.

3.1. Parties à deux joueurs

Dans une partie à deux joueurs, un joueur contrôle les Catholiques et les Habsbourg et l'autre les Bourgeois et les Réformés. Les points de victoire gagnés par les factions de chaque joueur sont additionnés pour déterminer le vainqueur. Evidemment, les factions alliées doivent se soutenir l'une l'autre et il est souhaitable pour les deux factions contrôlées par le même joueur qu'elles marquent ensemble un nombre de points de victoire respectable, plutôt qu'une des deux marque des points de victoire au détriment de l'autre.

La Noblesse n'intervient pas dans les parties à deux joueurs.

3.2 Parties à trois joueurs

Les parties à trois joueurs offrent plus de possibilités que les autres configurations. Les Catholiques doivent toujours être en jeu, mais les deux autres factions sont choisies par les joueurs parmi les autres factions disponibles. Si les joueurs ont du mal à faire leur choix, il est suggéré de choisir les Catholiques, la Noblesse et les Réformés.

3.3 Parties à quatre joueurs

Dans les parties à quatre joueurs, les factions des Catholiques, des Habsbourg, des Bourgeois et des Réformés sont jouées.

La Noblesse n'intervient pas dans les parties à quatre joueurs.

3.4 Parties à cinq joueurs

Dans les parties à cinq joueurs, chaque joueur contrôle une des cinq factions.

3.5 Nombre de jetons

Chaque faction reçoit le nombre de jetons de ressource et d'armées en fonction du nombre de participants tel que décrit dans le tableau suivant :

Joueurs	Jetons de ressource	Jeton d'armées
2	40	6
3	58	8
4	40	6
5	32	6

Les jetons non utilisés sont mis de côté. Tous les jetons neutres sont placés près du plateau de jeu, à la portée des joueurs.

3.6 Mise en place

Le marqueur de tour de jeu est placé sur l'emplacement « 0 » de la piste de tour de jeu.

Les marqueurs de points de victoire sont placés sur l'emplacement « Score » de la piste de score. Les 3 jetons gueux de mer sont placés dans le cadre de soutien correspondant (Water Beggars) sur le plateau de jeu.

Ensuite, les joueurs posent leurs jetons dans l'ordre suivant :

- Catholiques:** 8 jetons de ressource jaunes sont placés sur le plateau de jeu, 1 sur Arras, KÖLN, Leuven, Mons, LIEGE, Tournai, Trier et UTRECHT. De plus, le joueur des Catholiques retourne 4 jetons de ressource face « monnaie » visible, ceux-ci constituant son trésor.
- Habsbourg:** 7 jetons de ressource rouges sont placés sur le plateau de jeu, 2 jetons sur ANTWERPEN et 2 jetons sur Luxembourg, et 1 jeton sur Duinkerken, Nijmegen et Valenciennes. Les Habsbourg débutent également le jeu avec 2 jetons d'armée. Ceux-ci peuvent être placés sur n'importe quelle case de couleur *orange* d'une section de commandement (une seule armée par case *orange*).
- Noblesse:** 6 jetons de ressource verts sont placés sur le plateau de jeu, 1 sur AACHEN, AMSTERDAM, Breda, BRUXELLES, Cleve, et Delft. La Noblesse place aussi 2 jetons dans le cadre de soutien français (French Support) et 2 jetons dans le cadre de soutien de l'Empereur (Support from the Emperor).

4. **Bourgeois**: 5 jetons de ressource bleus sont placés sur le plateau de jeu, 1 sur Arnhem, Dordrecht, HAARLEM, Middelburg et Rotterdam. Les Bourgeois placent aussi 3 jetons dans le cadre de soutien des marchands de Londres (London Merchants) et 1 jeton dans le cadre de soutien des Huguenots.

5. **Réformés**: 4 jetons de ressource oranges sont placés sur le plateau de jeu, 1 sur Alkmaar, BRUGGE, GENT et LEIDEN. Les Réformés placent aussi 4 jetons dans le cadre de soutien des calvinistes (Calvinists) sur les cases divisées en diagonale.

Remarque : Seuls les jetons des factions en jeu sont utilisés.

Enfin, 2 jetons neutres gris sont placés dans chaque cité inoccupée et 1 jeton neutre gris est placé dans chaque ville inoccupée.

Remarque: Dans une partie à 5 joueurs, il n'y a pas de cité inoccupée.

Les joueurs doivent séparer leur trésor et leurs jetons non utilisés, de manière à ce que le tout soit visible pour les autres joueurs.

4.0 DEROULEMENT GENERAL DU JEU

Revolution: The Dutch Revolt 1568-1648 se joue en plusieurs tours de jeu. Le tour de jeu d'ouverture (tour de jeu « 0 ») est un peu plus court qu'un tour normal compte tenu des forces limitées qui sont en jeu à ce stade. Ce tour de jeu est suivi de 5 tours de jeu complets.

Le tour de jeu d'ouverture est constitué de 8 phases. Un tour de jeu complet peut être constitué de 20 phases, bien que certaines de ces phases ne soient pas toujours pertinentes et sont donc simplement ignorées.

4.1 Phases

Chaque phase est jouée alternativement par chaque faction. La phase d'une faction doit être complétée avant que la faction suivante puisse commencer sa phase. Les factions non présentes et les phases non pertinentes sont ignorées.

Une fois que toutes les factions ont terminé une phase, la phase suivante est jouée. Une fois que toutes les phases d'un tour de jeu ont été complétées, le tour de jeu suivant débute. Le vainqueur est désigné à la fin du dernier tour de jeu.

4.2 Ordre de jeu

4.2.1 Tour de jeu d'ouverture

Après avoir terminé le tour de jeu d'ouverture, les joueurs auront une meilleure idée du mécanisme du jeu.

En premier lieu, le marqueur de tour de jeu est placé sur l'emplacement « 0 » de la piste de tour de jeu (Game Turn) sur le plateau de jeu.

Le tour de jeu d'ouverture (tour de jeu « 0 ») sur le plateau de jeu) est joué dans l'ordre suivant :

- Catholiques
- Habsbourg
- Noblesse
- Bourgeois
- Réformés

Les factions non présentes sont ignorées.

Les phases du tour de jeu d'ouverture sont les suivantes:

- Mouvement de soutien: venant des cadres de soutien
- Nouvelles unités: ajout de nouveaux jetons sur le plateau de jeu
- Conflit: là où les limites de province sont dépassées
- Unités neutres: ajout de jetons neutres (unités non engagées)
- Excédent de population: si nécessaire
- Mouvement: à l'intérieur des provinces
- Attribution: cités, provinces, évêchés et universités
- Phase finale: attribution des points de victoires et détermination de l'ordre de tour de jeu pour le tour suivant.

Ensuite, le marqueur de tour de jeu est posé sur l'emplacement « 1 » sur le plateau de jeu.

4.2.2 Tours de jeu 1 à 5

Les tours de jeu 1 à 5 sont joués dans l'ordre de tour de jeu tel qu'il est défini lors de la phase finale du tour de jeu précédent.

Les phases des ces tours de jeu sont les suivantes :

- Collecte des taxes des provinces et des cités
- Mouvement de soutien venant des cadres de soutien
- Entretien des armées
- Levée de nouvelles armées
- Batailles
- Établissement des sièges
- Gueux de mer
- Mouvement d'armée
- Influence militaire
- Nouvelles unités: ajout de nouveaux jetons sur le plateau de jeu
- Conflit: là où les limites de province sont dépassées
- Unités neutres: ajout de jetons neutres (unités non engagées)
- Excédent de population: si nécessaire
- Mouvement: à l'intérieur des provinces
- Résolution des sièges
- Influence de l'obéissance des populations (et ajustements subséquents)
- Attribution des provinces et des cités
- Attribution des évêchés
- Attribution des universités
- Détermination des positions (ordre de tour de jeu)

Ensuite, les joueurs entament le tour de jeu suivant. A la fin du dernier tour de jeu, le vainqueur est déterminé.

4.3 Objectifs des joueurs

Tous les joueurs/factions essaient d'amasser des points de victoire. Ils obtiennent des points de victoire en contrôlant des villes et de provinces. En outre, chaque faction a un objectif spécifique.

4.3.1 Cités et provinces

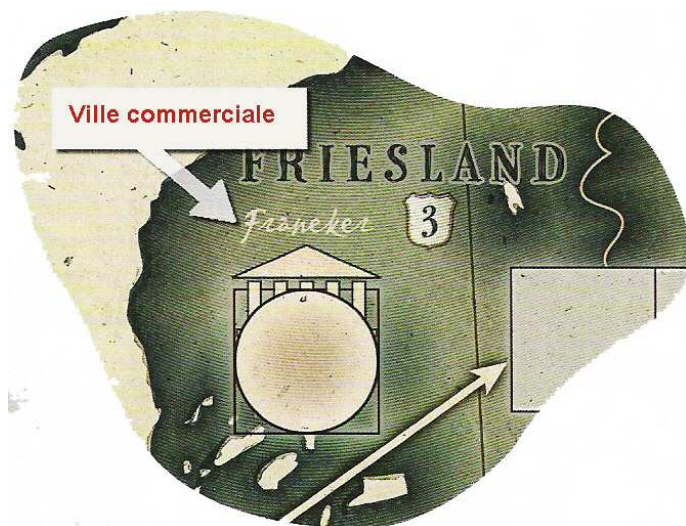
Chaque cité rapporte 1 point de victoire. Les provinces les plus importantes rapportent chacune 1 ou 0,5 point de victoire, tel que cela est indiqué sur la carte de province. Les petites provinces rapportent la valeur indiquée sur leur carte de province, uniquement à la fin du jeu et jamais dans les tours de jeu précédents.



4.3.2 Objectifs des factions

Les objectifs spécifiques des factions sont les suivants :

- **Catholiques:** *Evêchés* – la faction des Catholiques gagne 1 point de victoire pour chaque évêché qui est resté non réformé (il y a 6 évêchés en tout sur le plateau de jeu)
- **Habsbourg:** *Garnisons* – la faction des Habsbourg gagne 1 point de victoire pour chaque *région* qui contient une armée des Habsbourg. Un seul point de victoire est gagné *par région*, quelque soit le nombre d'armées des Habsbourg présent dans cette région.
- **Noblesse:** chaque *population devant allégeance* à la Noblesse rapporte des points de victoire à cette faction au taux de 1 point de victoire pour 5 jetons de ressource, dans une partie à 3 joueurs et de 1 point de victoire pour 3 jetons de ressource dans une partie à 5 joueurs. Les populations prises en compte sont celles qui sont présentes dans les PROVINCES et les villes, mais pas celles qui sont présentes dans les cités.
- **Bourgeois:** *Villes* – les villes commerciales (leur nom est imprimé en blanc sur le plateau de jeu) rapporte chacune 1 point de victoire aux Bourgeois, si elle est sous leur contrôle. Il y a au total 7 villes commerciales.



- **Réformés:** *Universités* – la faction des Réformés gagne 1 point de victoire pour chaque université réformée. Il y a au total 7 universités.

4.4 Décompte des points de victoire

Les joueurs totalisent leurs points de victoires (provinces, cités et objectifs spécifiques) à la fin de chaque tour de jeu. Les marqueurs de points de victoire sont placés sur l'emplacement correspondant de la piste de score du plateau de jeu.

Important: Les joueurs n'additionnent pas leurs points de victoire de tour en tour. Les points de victoire sont à chaque tour recalculés en partant de 0, c'est-à-dire que les points de victoire récoltés dans un tour ne sont pas additionnés avec ceux gagnés dans le tour précédent. Les factions qui ont moins de points de victoire que les autres factions ont l'avantage de pouvoir choisir leur position dans l'ordre de tour de jeu du tour suivant (voir 5.8)

4.5 Le vainqueur

Le vainqueur est le joueur dont la faction possède le plus de points de victoire à la fin du 5^{ème} tour de jeu. Au cas improbable où plusieurs joueurs auraient le même nombre de points de victoire, ils sont tous déclarés vainqueurs.

4.6 Négociations

A l'exception des matières expressément traitées par les règles, les joueurs peuvent négocier entre eux comme ils le souhaitent: menaces, promesses, trahison et corruption peuvent être utilisées librement. Les négociations secrètes ne sont pas autorisées.

5.0 TOUR DE JEU « 0 »

5.1 Mouvement de soutien

La Noblesse, les Bourgeois et les Réformés disposent de jetons dans les cadres de soutien qui peuvent être amenés sur le plateau de jeu, si ces factions le souhaitent.

- les jetons venant de cases non colorées sont ajoutés sur le plateau de jeu.
- les jetons venant de cases intégralement colorées peuvent uniquement être ajoutés au trésor de la faction concernée. Ces jetons sont placés à côté du plateau de jeu, face monnaie visible, dans la zone du trésor de la faction.
- les jetons venant de cases à moitié colorées diagonalement peuvent être ajoutés soit sur le plateau, soit au trésor.

Ce mouvement est toujours facultatif, jamais obligatoire. La face supérieure d'un jeton de ressource est posée dans les PROVINCES, cités, villes et cadres de soutien. Plus tard, ils pourront être repositionnés dans des cités et des villes spécifiques. A ce stade, les limites de province ne sont pas prises en compte (voir toutefois 5.3 et 5.5).

5.2 Nouvelles unités

De nouveaux jetons de ressource sont ajoutés sur le plateau de jeu ou dans les cadres de soutien. Dans ce tour de jeu, chaque faction reçoit le nombre suivant de nouveaux jetons :

- Catholiques: 7
- Habsbourg: 6
- Noblesse: 5
- Bourgeois: 4
- Réformés: 3

Ces nouveaux jetons de ressource peuvent être ajoutés dans les provinces ou dans les cadres de soutien.

Toutefois, les factions peuvent uniquement ajouter des jetons dans les provinces dans lesquelles elles sont déjà présentes. En outre, elles ne sont pas autorisées à poser un nombre de jetons supérieur au double du nombre de leurs jetons déjà présents dans une province.

Exemple: La Noblesse a 1 jeton de ressource à Jülich (dans la cité de Aachen). Elle peut seulement placer au maximum 2 nouveaux jetons de ressource dans cette PROVINCE. A ce stade, il n'est pas nécessaire de placer les jetons dans une cité ou dans une ville spécifique de la province.

Toutes les cases libres d'un cadre de soutien peuvent être utilisées, si ce soutien bénéficie à la faction concernée (voir sur le plateau de jeu).

Chaque case de cadre de soutien ne peut contenir qu'un seul jeton.

Remarque: Le cadre de soutien des huguenots peut contenir soit des jetons de ressource des Bourgeois, soit des Réformés, mais pas des deux en même temps. Les huguenots étaient une faction d'anti-catholiques français qui, entre autres choses, s'attaquaient continuellement aux galions espagnols transportant des

lingots d'or destinés à financer les campagnes des espagnols dans les Pays-Bas.

5.3 Conflit

Si le nombre de jetons de ressource dans une province (y compris les jetons placés dans les villes et les cités) excède la limite de province, et que des pièces de plus d'une faction sont présentes dans cette province, l'excédent de jetons doit être retiré suite à un conflit.

Ceci se réalise par le retrait de jetons de ressource de cette province, un par un, jusqu'au moment où les jetons en excédent ont été retirés. Les factions présentes dans la province retirent chacune, l'une après l'autre, 1 jeton. La première faction qui retire un de ses jetons est celle qui possède le moins de jetons dans la province, puis c'est au tour de la faction possédant, après la précédente, le moins de jetons dans la province, et ainsi de suite. Les factions possédant le même nombre de jetons dans la province retirent simultanément un de leurs jetons; après ces retraits, le nombre de jetons qui restent après la résolution du conflit peut être inférieur à la limite de province.

Ce processus de retrait est répété autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que, soit le nombre de jetons encore présents est inférieur à la limite de province, soit la province n'est plus occupée que par une seule faction.

En cas de conflit, les jetons neutres (gris) sont traités comme une faction distincte.

5.4 Unités neutres

De nouveaux jetons neutres sont maintenant ajoutés aux PROVINCES où c'est nécessaire, de manière à ce que le nombre de tous les jetons de ressource dans chaque province soit égal à la limite de province moins un.

5.5 Excédent de population

Remarque: Au début du jeu, il est peu probable qu'il y ait un excédent de population dès lors qu'un conflit aura réduit le nombre de jetons de manière telle que la limite de province sera respectée dans la plupart des cas. Si toutefois une faction possède plus de jetons dans une province que ne l'autorise la limite de province, après qu'un conflit ait eu pour effet de retirer tous les pions appartenant aux autres factions, l'excédent de population se répandra dans les PROVINCES adjacentes, là où c'est possible. Voir 6.13 pour la manière dont cela se réalise.

5.6 Mouvement à l'intérieur des provinces

Les factions peuvent maintenant déplacer leurs jetons de ressource à l'intérieur d'une province. Le premier joueur dans l'ordre du tour choisit l'ordre dans lequel les provinces seront examinées pour les déplacements. Si un déplacement est proposé dans une province, la faction possédant le plus de jetons (on ne tient pas compte des jetons neutres) dans celle-ci déplace la première tous ses jetons qu'elle souhaite déplacer. Ce joueur ne tient pas compte de la localisation des autres

jetons lorsqu'il repositionne les siens. Il peut retirer des villes ou des cités des jetons d'autres factions et les placer dans la PROVINCE. Ce processus continue dans l'ordre décroissant des tailles des factions, mais les joueurs doivent respecter les positions déjà occupées par d'autres joueurs qui ont déjà joué durant cette phase. Si deux ou plusieurs factions ont la même taille, les joueurs se déplacent dans l'ordre indiqué au point 4.2.1.

Remarque: Une ville ne peut être occupée que par un seul jeton de ressource. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons qui peuvent être placés dans une cité. Une cité peut être occupée par des jetons appartenant à plusieurs factions.

Les jetons neutres peuvent être déplacés par n'importe quelle faction, quel que soit le nombre de jetons neutres présents dans la province. A la fin du processus, les unités neutres *doivent* impérativement être placées dans les cités inoccupées (on y place deux jetons) ou les villes inoccupées (on y place un jeton), là où des jetons sont disponibles dans la PROVINCE environnante.

Les unités neutres restantes ne sont pas déplacées.

Exemple: Il y a 2 unités Catholiques, 2 unités Noblesse et 1 unité neutre dans le Brabant. Les Catholiques déplacent leurs jetons en premier (en raison de l'ordre du tour) et posent une unité dans la ville de Leuven et une unité dans la cité de Bruxelles. La Noblesse déplace ensuite ses unités et les pose toutes les deux à Bruxelles. L'unité neutre qui a été ajoutée dans la PROVINCE (5.4) reste en place.

5.7 Attribution

Les cartes sont maintenant distribuées aux joueurs. Les cartes de cité et de province sont distribuées à la faction qui détient la majorité absolue des jetons de ressource dans la cité ou la province concernée (la majorité absolue revient à la faction détenant plus de jetons que toutes les autres factions réunies). Si aucune faction n'a la majorité absolue, la carte n'est pas attribuée, les jetons neutres étant considérés comme une faction.

Remarque: Durant l'attribution, les jetons de ressource se trouvant dans les cités ne sont pas pris en compte pour le calcul de la majorité absolue dans les provinces, seuls le sont les jetons de ressource se trouvant dans les villes ou «la campagne» (dans la PROVINCE, mais pas dans les villes ou les cités).

Exemple: Il y a 4 jetons à KÖLN – 2 Catholiques, 1 Noblesse et 1 Habsbourg. La carte de cité KÖLN n'est pas distribuée aux Catholiques, 2 jetons sur un total de 4 jetons ne constituant pas une majorité absolue. Si la faction neutre est majoritaire, la carte concernée n'est pas distribuée.

L'obédience d'un évêché est déterminée par la faction qui contrôle la province dans laquelle il se trouve, et non par la cité ou la ville épiscopale.

Si la carte de province est détenue par la faction des Catholiques, l'évêché sera fortement catholique (Strongly Catholic), si la carte de province est détenue par les Bourgeois elle sera réformée (Reformed), si elle est détenue par les Réformés, elle sera fortement réformée (Strongly Reformed). Dans toutes les autres

situations, l'évêché sera catholique.

Les marqueurs d'obédience colorés (Status) sont placés sur le tableau des évêchés (Bishoprics) sur le plateau de jeu pour indiquer leur obédience, la couleur du marqueur indique la faction qui détient la province. Un marqueur noir est placé sur l'emplacement catholique (et non pas fortement catholique) lorsque aucune faction n'a la majorité absolue ou si les jetons neutres ont la majorité absolue.

L'obédience des universités est déterminée par la faction qui contrôle la ville ou la cité (i.e. la faction qui l'occupe). Les universités de KÖLN et Leuven sont toujours catholiques à moins que la cité ou la ville ne soit contrôlée par les Bourgeois ou les Réformés, auquel cas elles deviennent réformées. Les autres universités n'existent que si la cité ou la ville est contrôlée par les Réformés (pas par les Bourgeois) auquel cas elles deviennent réformées. Un marqueur d'obédience jaune doit être placé dans l'emplacement sur le tableau des universités (Universities) sur le plateau de jeu, si KÖLN ou Leuven sont catholiques. Si elles sont réformées, un marqueur d'obédience orange doit être placé. Si une autre université existe, un marqueur d'obédience orange doit être placé dans l'emplacement correspondant.

Enfin, des marqueurs d'obédience sont placés, de gauche à droite, dans les emplacements suivants de la piste d'obédience des populations (Allegiance of Citizens): Aachen : 3^{ème} emplacement, Amsterdam : 2^{ème}, Antwerp : 4^{ème}, Brugge : 5^{ème}, Bruxelles : 2^{ème}, Gent : 5^{ème}, Haarlem : 4^{ème}, Köln : 2^{ème}, Leiden : 5^{ème}, Liège : 3^{ème}, Luxembourg : 3^{ème}, Utrecht : 4^{ème}. La couleur du marqueur indique la faction qui contrôle cette cité. Si la cité n'est contrôlée par aucune faction, le marqueur noir est placé sur l'emplacement correspondant.

5.8 Phase finale

Maintenant, chaque joueur additionne ses points de victoires et les marque sur la piste de score à l'aide de son marqueur de points de victoire (voir aussi 4.4).

- Chaque carte de cité possédée rapporte 1 point de victoire.
- Chaque carte de province rapporte 0, 0,5 ou 1 point de victoire, comme indiqué sur la carte.

De plus, chaque faction reçoit les points de victoire suivants :

- **Catholiques:** 1 point de victoire pour chaque évêché catholique ou fortement catholique.
- **Habsbourg:** 1 point de victoire pour chaque section de commandement dans laquelle ils détiennent un jeton d'armée. Cela veut dire qu'ils reçoivent 2 points de victoire dès lors qu'ils ont débuté le jeu avec 2 armées.
- **Noblesse:** gagne des points de victoire pour tous leurs jetons de ressource se trouvant sur le plateau de jeu, autres que les jetons se trouvant dans les cités ou les cadres de soutien. On ne tient également pas compte des jetons se trouvant dans les cadres de soutien. Ce total doit être divisé par 3

dans une partie à 5 joueurs, et par 5 dans une partie à 3 joueurs. Le résultat est arrondi à l'unité supérieure.

- **Bourgeois:** 1 point de victoire pour chaque ville contrôlée dont le nom est imprimé en blanc (ville commerciale).
- **Réformés:** 1 point de victoire par université réformée.

Enfin, l'ordre de tour de jeu pour le tour suivant est déterminé. Cet ordre s'appliquera à toutes les phases de jeu du tour suivant.

En premier lieu, le joueur ayant le plus de points de victoire pose sa carte de faction sur la table. Du fait qu'il est le premier à poser sa carte de faction sur la table, il n'est pas en mesure d'influencer sa position dans l'ordre de tour de jeu. Ensuite, le second joueur à avoir le plus de points de victoire choisit s'il souhaite jouer avant ou après le premier joueur qui vient de poser sa carte de faction. Le second joueur pose ainsi sa carte de faction sur la table soit avant, soit après la carte de faction du premier joueur. Le troisième joueur en nombre de points de victoire choisit une position par rapport aux deux premiers; il peut se placer devant eux, après eux, ou entre les deux s'il le souhaite. Ce processus continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé leur carte de faction. Les cartes de faction sont ensuite posées sur le plateau de jeu aux endroits appropriés (les emplacements «First» à «Fifth»). Si 2 joueurs, ou plus, ont le même nombre de points de victoire, voir 4.2.1 pour déterminer qui placera sa carte de faction en premier.

Remarque: Dans une partie à 2 joueurs, chaque faction est traitée séparément pour déterminer l'ordre de tour de jeu.

Exemple: Dans une partie à 5 joueurs, les Bourgeois et les Réformés sont à égalité pour la dernière place avec chacun 4 points de victoire à la fin du tour 0. Les Bourgeois posent leur carte de faction en quatrième position et la mettent à l'extrémité droite de l'emplacement ordre du tour. Les Réformés posent leur carte en dernier et la posent à l'extrémité gauche de l'emplacement ordre du tour, et joueront en premier lors du Tour 1.

6.0 TOURS DE JEU NORMAUX

La partie est maintenant jouée en 5 tours de jeu qui sont chacun composés des mêmes phases, voir 4.2.2. Les phases d'un tour de jeu sont accomplies selon l'ordre de tour de jeu (voir 5.8).

Chaque joueur joue une phase avant que le joueur suivant ne la joue. Certaines phases ne sont pas toujours pertinentes et sont donc simplement ignorées.

6.1 Collecte des taxes

Chaque joueur/faction perçoit les taxes provenant des provinces et cités dont il détient la carte. Chaque province paye le montant indiqué sur la carte correspondante. Les taxes



collectées dans toutes les provinces appartenant à la faction concernée sont additionnées, si le total présente une fraction décimale, celle-ci est ignorée.

Chaque cité peut être taxée au taux de 1 à 3 jetons de monnaie, au choix du joueur, mais toutes les cités contrôlées par la même faction doivent être taxées au même taux. Le nombre de jetons étant limité, le montant des taxes pouvant être collectées est également limité.

Chaque faction récolte ses revenus des provinces et 1 unité par carte de cité détenue, et ce jusqu'à atteindre le montant des pièces du stock. Les cités peuvent ensuite être taxées d'un montant additionnel de 1 ou 2 par cité si, et seulement si, le stock de la faction est suffisant pour récolter le même montant de taxes provenant de chaque carte de cité détenue.

Les joueurs placent dans leur trésor les jetons de monnaie qu'ils ont obtenus grâce à la collecte des taxes.

6.2 Mouvement de soutien

6.2.1 Mouvement en provenance des cadres de soutien

Les jetons peuvent maintenant être déplacés des cadres de soutien, soit dans les provinces sur le plateau de jeu, soit dans le trésor des factions. Les mouvements au départ des cadres de soutien sont facultatifs. Un nombre quelconque de jetons peut être déplacé. Chaque faction ne peut déplacer que ses propres jetons.

Les jetons placés dans les emplacements non colorés des cadres de soutien (jetons de ressource) peuvent être déplacés dans les PROVINCES indiquées. Les jetons placés dans les emplacements intégralement colorés des cadres de soutien (jetons de monnaie) peuvent uniquement être ajoutés au trésor d'une faction. Les jetons placés dans les emplacements à moitié colorés peuvent être, au choix, placés dans les provinces ou dans le trésor (avec la face adéquate visible).

Les jetons de ressource entrant dans une PROVINCE peuvent excéder la limite de province, l'excédent de population sera traité plus tard, voir 6.11.

6.2.2 Interception du trésor espagnol par les huguenots

Les jetons se déplaçant du cadre de soutien du trésor espagnol (Spanish Treasury) peuvent être interceptés par « les huguenots », c'est-à-dire par les jetons placés dans le cadre de soutien des huguenots, s'il y en a. Chaque jeton placé dans le cadre de soutien des huguenots peut intercepter 1 jeton du cadre de soutien du trésor espagnol, si un joueur tente de déplacer ce jeton de ce cadre de soutien. Les jetons pris de cette manière sont placés dans le trésor de la faction qui les intercepte, au lieu d'être placés dans le trésor de la faction qui devait les recevoir.

Ceci se réalise en échangeant le jeton en question avec un jeton appartenant à la faction qui l'intercepte, le jeton intercepté étant rendu à son propriétaire. Aucun joueur ne peut conserver les jetons des autres joueurs. Les jetons du cadre de soutien des Huguenots utilisés

pour l'interception ne comptent pas durant la phase Nouvelles Unités (6.10) et ne peuvent pas être utilisées pour le reste du tour de jeu. Retournez les jetons utilisés pour l'interception pour indiquer qu'ils ne peuvent pas être déplacés sur le plateau de jeu, qu'ils ne peuvent pas intercepter une autre pièce du cadre de soutien trésor espagnole ou compter comme nouvelles unités. De plus, la faction qui intercepte est limitée pour l'interception par le stock dont elle dispose. Si la faction qui intercepte ne dispose que d'une unité en stock, elle ne peut intercepter qu'une seule unité qui est déplacée en provenance du cadre de soutien trésor espagnol, même si elle possède deux jetons dans le cadre de soutien des Huguenots.

Exemple: Les Bourgeois possèdent 2 jetons dans le cadre de soutien des Huguenots mais ne possèdent plus qu'un seul jeton dans leur stock. Les Catholiques ont 5 jetons dans le cadre de soutien trésor espagnol qu'ils vont essayer de déplacer dans leur propre trésor. Les Bourgeois décident de s'emparer d'un jeton (maximum disponible en stock) appartenant aux Catholiques. Les Catholiques déplacent donc 4 jetons vers leur propre trésor et remettent le cinquième dans leur stock. En échange, les Bourgeois prennent leur dernier jeton de leur stock et le placent dans leur trésor et retournent un jeton dans le cadre de soutien des Huguenots. Les autres jetons restent en place face visible et peuvent être déplacés sur le plateau de jeu (si les Bourgeois n'ont pas encore réalisé leur mouvement de soutien) ou peuvent compter ultérieurement comme nouvelles unités.

Si les Catholiques et les Habsbourg ont des jetons dans le cadre de soutien du trésor espagnol, et que ces deux factions décident de déplacer ces jetons dans leur trésor respectif, il convient de tenir compte du fait que chaque pièce placée dans le cadre de soutien des huguenots ne peut intercepter qu'un seul jeton par tour de jeu. Ainsi, si les huguenots n'ont qu'un seul jeton et ont déjà intercepté avec celui-ci un jeton de la première faction qui a joué (par exemple, les Catholiques), la seconde faction qui joue (par exemple, les Habsbourg) peut effectuer ses déplacements du cadre de soutien du trésor espagnol sans perdre de jeton. Le joueur qui peut utiliser les jetons du cadre de soutien des huguenots peut, bien entendu, soit décider d'attendre que la seconde faction joue, soit répartir ses forces (si 2 jetons sont présents dans le cadre de soutien des huguenots) de manière à pouvoir intercepter un jeton de chacune des factions souhaitant utiliser les jetons placés dans le cadre de soutien du trésor espagnol.

Remarque: Cela vaut rarement la peine de déplacer des jetons du trésor espagnol, si cela peut bénéficier aux huguenots.

6.3 Entretien des armées

Les armées peuvent être soit entretenues, soit débandées ou encore abandonnées. Entretien ou débander une armée coûte 1 jeton de monnaie du trésor par armée (**exception:** l'entretien d'une armée de la faction des Catholiques coûte 2 jetons de monnaie par armée).

- Les armées entretenues restent en place

- Les armées débandées sont retirées du plateau de jeu et pourront être levées à nouveau, voir 6.4
- Chaque armée abandonnée pille une ville ou un jeton de ressource dans la région où l'armée se trouve, au choix du joueur possédant cette armée. Dans le premier cas, le joueur annonce simplement que l'armée pille une ville et place un jeton neutre dans la PROVINCE où la ville est située. Dans le second cas, le joueur retire un jeton de ressource dans la région et le remplace par un jeton neutre. Une armée abandonnée ne peut pas affecter un jeton placé dans une cité. Les armées abandonnées doivent piller le maximum possible. Au cas où il n'y a pas de jeton neutre disponible, un jeton de ressource doit être pillé. Dans ce cas, il est simplement retiré et aucun jeton neutre n'est ajouté pour le remplacer. Le jeton d'armée est ensuite retourné pour indiquer qu'il ne pourra plus agir et sera retiré du plateau de jeu à la fin du tour de jeu en cours. Pour le reste du tour, une armée abandonnée a un impact minimal sur le jeu. Elle occupe un emplacement dans la section de commandement, avec pour effet de réduire de un le nombre maximum d'armées « actives » dans cette région, mais aussi de peut-être bloquer un mouvement d'armée dans cette région.

Remarque: La tactique qui consiste à abandonner délibérément une armée est autorisée.

Les jetons de monnaie utilisés pour entretenir ou débander une armée sont replacés dans le stock de la faction concernée.

6.4 Levée de nouvelles armées

Chaque faction peut maintenant lever un maximum de 3 nouvelles armées. Elles doivent être payées à l'aide du trésor de chaque faction, les jetons de monnaie ainsi dépensés sont replacés dans le stock de leur faction. Les coûts de levée de nouvelles armées sont les suivants (en jetons de monnaie):

	1 armée	2 armées	3 armées
Catholiques	3	7	11
Hasbourg	3	6	10
Noblesse	2	5	8
Bourgeois	2	4	7
Réformés	2	4	6

Les nouvelles armées sont placées sur le plateau de jeu sur une case vide d'une section de commandement. Une section de commandement couvre habituellement plusieurs provinces; chacune de ces zones de contrôle militaire s'appelle une région. Les armées ne peuvent être amenées sur le plateau de jeu que dans une région dans laquelle la faction qui les amène est déjà représentée par une ou plusieurs armées ou jetons de ressource.

Toutes les armées ajoutées sont déposées sur des cases vides de section de commandement, en les déposant dans celle-ci de gauche à droite.

Dans une partie à deux joueurs, les 4 factions lèvent

leurs propres armées de la manière habituelle, mais les armées appartenant au même joueur sont alliées et ne peuvent pas se combattre l'une l'autre. Toutefois, lorsqu'elles « se tiennent à distance » (voir 6.5) et lorsqu'il s'agit d'examiner l'influence militaire (voir 6.9), elles sont considérées comme des factions différentes.

6.5 Batailles entre armées

Les batailles ont lieu lorsque des armées de différentes factions occupent la même section de commandement, sauf s'il n'y a que 2 armées présentes, auquel cas ces deux armées « se tiennent à distance » l'une de l'autre, sans combattre. Dans une partie à deux joueurs, les armées contrôlées par le même joueur sont alliées et ne se combattent pas.

Quand plus de 2 factions (ou plus de 2 armées de 2 factions) sont présentes, les armées des factions les plus opposées (du point de vue de leurs objectifs et de leur philosophie générale) combattent en premier lieu. L'« alignement » des factions est Catholiques-Habsbourg-Noblesse-Bourgeois-Réformés. Ainsi, les Catholiques et les Réformés sont plus opposés que ne le sont la Noblesse et les Bourgeois.

Après avoir résolu la première bataille, les armées restantes prennent à nouveau part à la bataille, ce processus continuant aussi longtemps que nécessaire. Quand plusieurs factions sont représentées dans une section de commandement, il convient de les ranger en fonction de leur « opposition/alignement », ainsi que décrit ci-dessus. En partant des extrémités de la section de commandement, les jetons d'armée sont maintenant retirés simultanément jusqu'à ce que :

- soit, il ne reste plus qu'une seule faction représentée ;
- soit, il ne reste plus que 2 armées ;
- soit, dans une partie à deux joueurs, toutes les armées restantes sont alliées.

Exemple 1 : Une section de commandement contient 1 armée de la Noblesse, 1 armée des Bourgeois et 1 armée des Réformés. La Noblesse et les Réformés étant les factions les plus opposées retirent chacune une armée, de sorte que les Bourgeois sont les seuls à conserver une armée dans la section de commandement, la bataille prend dès lors fin à ce moment.

Exemple 2 : Dans une partie à 4 joueurs, une section de commandement contient 1 armée des Catholiques, 2 armées des Habsbourg et 2 armées des Bourgeois. L'armée des Catholiques et 1 armée des Bourgeois s'éliminent en premier lieu. Ensuite l'armée restante des Bourgeois et 1 des armées des Habsbourg s'éliminent l'une l'autre. La bataille prend fin et la seconde armée des Bourgeois reste en place.

Exemple 3 : 2 armées des Catholiques et 2 armées de la Noblesse s'affrontent. Chaque faction perd 1 armée et les 2 armées restantes « se tiennent à distance ». La bataille prend fin à ce moment.

Les armées « survivantes » sont positionnées sur les cases situées le plus à gauche de la section de commandement.

6.6 Etablissement des sièges

Après que toutes les batailles aient été résolues, les

armées restantes peuvent assiéger n'importe quelle cité dans la *région*. Pour indiquer qu'une cité est assiégée, on pose un jeton d'armée sur celle-ci. Les jetons de ressource ne peuvent pas être ajoutés dans une cité, ou retirés d'une cité, lorsque celle-ci est assiégée. La situation de cités qui sont assiégées est résolue à la phase de résolution des sièges (voir 6.15). Toutefois, dans certains cas, le siège d'une cité peut-être levé par les gueux de mer (Water Beggars), voir 6.7.

- Les armées ne peuvent pas assiéger une cité contrôlée par leur propre faction ou, dans une partie à 2 joueurs, par une faction alliée.
- Les armées peuvent assiéger une cité qui contient des jetons de ressource de leur propre faction, aussi longtemps qu'il y a dans celle-ci des jetons de ressource d'autres factions et que la cité n'est pas contrôlée par leur propre faction.
- Les cités non contrôlées peuvent être assiégées par n'importe quelle faction.
- Les armées qui « se tiennent à distance » ne peuvent pas assiéger.
- Les villes ne peuvent pas être assiégées, mais peuvent être prises lors de la phase d'influence militaire, voir 6.9.

6.7 Gueux de mer (Water Beggars)



Les gueux de mer sont des unités neutres et indépendantes qui possèdent leurs propres jetons.

Ils peuvent uniquement être utilisés par les Bourgeois et les Réformés. Leur champ d'action est limité aux provinces de

Gelderland, Holland, Overijssel, Utrecht, Zeeland et aux pays de la Généralité (Generality). Jusqu'à 3 jetons de gueux de mer peuvent être utilisés, au coût de 2 jetons de monnaie par gueux de mer. Une seule faction peut utiliser les gueux de mer par tour de jeu. Cette faction peut acquérir les services des gueux de mer, lorsque c'est à son tour de jouer. Les services des gueux de mer ne peuvent pas être conservés pour être utilisés lors d'un tour de jeu suivant, mais les gueux de mer peuvent être à nouveau acquis durant les tours de jeu suivants.

Chaque jeton de gueux de mer peut être utilisé pour éliminer une armée ennemie, pour lever un siège, établir un siège pour leur propre compte, piller une ville ou empêcher l'utilisation de l'influence militaire. Le tout dépendant de leur nombre, du nombre d'armées dans la région et des opportunités offertes. Si plusieurs jetons de gueux de mer sont utilisés, ils peuvent être utilisés dans une ou plusieurs régions.

6.7.1 Elimination des armées

Si le nombre de jetons de gueux de mer est supérieur au nombre d'armées dans la région, ils éliminent l'armée la plus catholique. Une armée Catholique est plus catholique qu'une armée Habsbourg, qui est elle-même plus catholique qu'une armée de la Noblesse. Les gueux de mer n'attaquent pas les armées des Bourgeois et des Réformés. Ensuite, les gueux de mer impliqués dans le conflit se débandent et leurs jetons

sont replacés dans le cadre de soutien des gueux de mer sur le plateau de jeu.

6.7.2 Levée d'un siège

Les gueux de mer peuvent lever le ou les sièges dans une région, s'ils sont en nombre *égal ou supérieur* au nombre total d'armées présentes dans cette région, quelle que soit la faction qui assiège. Le ou les jetons de l'armée qui assiégeaient sont replacés dans leur section de commandement, laissant intacts les jetons présents dans la ou les cités assiégées. Tous les jetons de gueux de mer impliqués sont replacés dans le cadre de soutien des gueux de mer.

6.7.3 Pillage d'une ville ou siège d'une cité

S'il n'y a pas d'armée présente dans la région, chaque jeton de gueux de mer peut piller une ville. A la place, 2 jetons de gueux de mer peuvent assiéger une cité (quelque que soit la faction qui occupe cette cité). Durant la phase de résolution des sièges, les jetons se trouvant dans une cité assiégée par les gueux de mer sont remplacés par des jetons neutres, s'il y en a des disponibles, si ce n'est pas le cas les jetons présents dans la cité sont simplement retirés de la cité et retournent dans le « stock » de leur faction. Si une ville est pillée, on place simplement un jeton neutre dans la province où est située la ville. Les jetons de gueux de mer impliqués sont replacés dans le cadre de soutien des gueux de mer.

6.7.4 Empêcher un mouvement d'armée

La présence d'un jeton de gueux de mer dans une région peut empêcher une armée ennemie (Catholiques, Habsbourg ou Noblesse) de quitter cette région lors de la phase de mouvement d'armée (voir 6.8), ou d'empêcher l'utilisation de l'influence militaire, voir 6.9.

Toutes les unités de gueux de mer se débandent automatiquement à la fin de la phase de résolution des sièges, voir 6.15. Les jetons de gueux de mer impliqués sont replacés dans le cadre de soutien des gueux de mer sur le plateau de jeu.

6.8 Mouvement d'armée

Chaque armée peut être déplacée dans un emplacement vide d'une section de commandement adjacente, si ce déplacement est permis par les flèches blanches sur le plateau de jeu. Ce mouvement ne coûte rien. Les armées peuvent être déplacées même si elles sont dans une situation où elles « se tiennent à distance », toutefois un jeton de gueux de mer peut empêcher le déplacement de la première armée qui souhaite quitter la région. Le mouvement d'armée n'est pas affecté par les limites de province et les jetons de ressource se trouvant sur le plateau de jeu.

6.9 Influence militaire

Une armée peut utiliser son influence militaire pour convertir 1 jeton de ressource appartenant à une autre faction (ou un jeton neutre) qui se trouve dans la région. Le jeton de ressource converti est remplacé par un jeton de ressource de la faction possédant l'armée. L'influence militaire peut uniquement s'appliquer à des jetons situés dans les villes ou dans la « campagne » (dans la PROVINCE) et non aux jetons placés dans les cités.

Le joueur qui utilise l'influence militaire d'une de ses armées retire le jeton visé et dépose à sa place un jeton de sa couleur.

L'influence militaire ne peut pas être utilisée par des armées qui se trouvent dans une section de commandement dans laquelle se trouvent des armées adverses. Chaque jeton de gueux de mer présent dans la région peut empêcher 1 armée d'utiliser son influence militaire. Une armée qui assiège une cité est temporairement considérée comme n'étant pas dans la section de commandement et n'affecte pas l'influence militaire. Chaque armée renvoyée dans la section de commandement par le fait que son siège a été levé par les gueux de mer se « tiendra à distance » avec les armées opposées situées dans la même section de commandement. Toutefois, si elle n'a pas d'adversaire, une telle armée ne sera pas capable d'exercer elle-même une influence militaire.

6.10 Nouvelles unités

Chaque faction reçoit de nouveaux jetons à chaque tour de jeu. Ces jetons sont prélevés du « stock » de la faction et sont placés sur le plateau de jeu, dans l'ordre du tour de jeu. Le nombre de nouveaux jetons placés en jeu est déterminé comme suit :

Cités:

- 1 jeton par carte de cité détenue, plus un jeton supplémentaire pour chaque cité ou chaque ville indiquée sur la carte de cité et contrôlée par la faction. Le fait que les cités contrôlées soient assiégées ou non n'a pas d'impact sur la création de nouvelles unités. (une cité est contrôlée si la faction détient la carte de cité. Une ville est contrôlée si elle est occupée par la faction).

Villes:

- 1 jeton par ville contrôlée

Campagne:

- 1 jeton par tranche de 5 jetons sur le plateau de jeu dans une PROVINCE, mais pas dans une ville ou une cité. Au besoin, ce total est arrondi à l'unité inférieure.

Soutien:

- 1 jeton pour chaque jeton placé dans un cadre de soutien

Exemple: Les Catholiques contrôlent les cités de KÖLN et UTRECHT. Ils disposent également d'un jeton de ressource à LEIDEN, mais ils ne contrôlent pas cette cité qui n'entre dès lors pas en ligne de compte. Ils occupent également, et donc contrôlent, Cleve. Ils ont également des jetons dans les PROVINCES suivantes : Artois (1 jeton), Cleve (2), Köln (3) et Utrecht (2). Enfin, ils ont 2 jetons dans le cadre de soutien des jésuites

(Jesuits).

Ils gagnent 1 pièce pour KÖLN. Comme ils ne contrôlent pas Dordrecht, LEIDEN ou Nijmegen, ils ne perçoivent pas de jeton supplémentaire de KÖLN. Ils gagnent 1 jeton pour UTRECHT plus 2 autres jetons de Cleve et KÖLN dont le nom figure sur la carte d'UTRECHT. Ils reçoivent donc le nombre suivant de jetons : $1 + 3 = 4$ pour les cités, 1 pour les villes, $8/5 = 1$ jeton pour les jetons « dans les campagnes » des provinces, ainsi que 2 pour les jetons placés dans les cadres de soutien. Au total, cette faction reçoit 8 nouveaux jetons.

Important: Chaque faction est autorisée à recevoir automatiquement 7 nouveaux jetons, lorsque le calcul décrit ci-avant aboutit à lui attribuer un nombre inférieur de nouveaux jetons.

Toutefois, une faction qui n'a pas suffisamment de jetons disponibles dans son « stock » pour recevoir ce minimum de 7 jetons, ne reçoit que les jetons qui sont à sa disposition.

Remarque: Il est important de déterminer quelle est la faction qui contrôle une cité. Les jetons en tant que tel ne sont pas pris en compte.

Les nouveaux jetons sont ajoutés dans les PROVINCES dans lesquelles la faction concernée a déjà des jetons de ressource, ou sont ajoutés dans les cadres de soutien. Si une faction contrôle une province, et possède au moins un jeton dans celle-ci, elle peut ajouter n'importe quel nombre de jetons dans cette PROVINCE, autrement la faction ne peut ajouter qu'un nombre de jeton égal à celui des jetons qu'elle possède déjà dans la province (cités, villes et « campagne »). Il suffit de placer simplement les nouveaux jetons quelque part dans la province. La localisation précise de ces jetons sera déterminée lors de la phase de mouvement à l'intérieur des provinces, voir 6.14. Les jetons qui sont ajoutés dans les cadres de soutien peuvent être chacun placés sur n'importe quelle case libre d'un cadre de soutien que la faction concernée peut utiliser.

La restriction du nombre de jetons pouvant être ajoutés dans les provinces qui ne sont pas contrôlées par une faction peut créer une situation critique pour une faction ne contrôlant aucune province. La conséquence pour cette faction pourra être qu'elle sera incapable de poser tout ou partie de ses nouveaux jetons. Les jetons qui ne peuvent pas être ajoutés sur le plateau de jeu ou dans les cadres de soutien sont placés dans le trésor de la faction, face « monnaie » visible.

6.11 Conflit

Le nombre de jetons de ressource présents dans une province (y compris les jetons placés dans les villes et les cités) doit être réduit si, lors de la phase précédente, la limite de province a été dépassée. **Exception:** On ne tient pas compte des jetons de ressource placés dans les cités assiégées pour déterminer si la limite de province est dépassée.

Les jetons sont retirés alternativement par chaque faction présente, en commençant par retirer un jeton

de la faction possédant le moins de jetons dans la province, ensuite on retire un jeton de la plus petite faction suivante, et ainsi de suite. Ce processus est répété jusqu'à ce que, soit le nombre de jetons restants ne dépasse plus la limite de province, soit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule faction dans la province. A ce moment, plus aucun jeton n'est retiré. Si 2 ou plus de 2 factions possèdent le même nombre de jetons dans la province, ces factions en retirent un simultanément. Quand des jetons sont retirés de cette manière, il est possible que le nombre de jetons restants soit inférieur à la limite de province. Pour la résolution des conflits, les jetons neutres (gris) sont considérés comme une faction. Les jetons retirés suite à un conflit retournent dans le « stock » de leur faction.

6.12 Jetons neutres (non engagés)

Les jetons neutres (gris) sont maintenant ajoutés dans toutes les PROVINCES où il y a de la place, c'est-à-dire dans les provinces dans lesquelles la limite de province n'est pas atteinte.

Remarque : Pour cette phase, les jetons de ressource dans les cités assiégées comptent dans la limite de province. Les unités neutres ne sont pas ajoutées dans les cadres de soutien. Dans les cas rares où il n'y a plus assez de jetons neutres (gris) pour atteindre la limite de province dans toutes les provinces, ces jetons sont répartis de la manière la plus égale possible (c'est-à-dire qu'en premier lieu un jeton est posé dans toutes les PROVINCES, puis un second jeton, et ainsi de suite.) Le premier joueur (dans l'ordre du tour en cours) sélectionne les PROVINCES si une répartition égalitaire n'est pas possible.

6.13 Excédent de population

Après la résolution d'un conflit, il se peut que le nombre de jetons de la seule faction présente dans une province dépasse la limite de province. Ces jetons de ressource peuvent déborder dans des provinces adjacentes dans lesquelles la limite de population n'est pas atteinte (ainsi, un joueur ne peut pas déplacer ses jetons excédentaires dans une province adjacente dont la limite de population est atteinte par la présence de jetons appartenant tous à des joueurs – les jetons excédentaires de ce joueur peuvent toutefois déborder vers des provinces adjacentes contenant notamment des *jetons neutres*, même si la limite de province est atteinte).

Les jetons excédentaires sont déplacés dans l'ordre de tour de jeu, chaque faction réalisant tous ses mouvements avant que la faction suivante n'effectue les siens.

Les jetons excédentaires peuvent se déplacer dans des provinces adjacentes ou dans des provinces non adjacentes qui peuvent être atteintes en empruntant une rivière (lignes bleues sur le plateau de jeu). Les unités se déplaçant sur une rivière ne peuvent pas aller au delà d'une cité ou d'une ville contrôlée par une faction adverse (c'est-à-dire par une faction autre que la faction neutre).

Remarque: la province de Zeeland est considérée comme étant adjacente à la province de Holland et aux

pays de la Généralité (Generality).

Exemple: les jetons excédentaires se trouvant dans la province de Gelderland peuvent se déplacer dans les provinces adjacentes de Cleve, Generality, Holland, Overijssel, Geldern et Utrecht. En empruntant une rivière, ils peuvent atteindre les provinces de Limburg, Köln, Liège, Maastricht et Venlo. Si la cité de Liège n'est pas contrôlée ou est occupée par la faction de ces jetons ou par la faction neutre, ils peuvent également se déplacer dans la province de Namur. De la même manière, des jetons excédentaires se trouvant dans la province de Holland peuvent atteindre la province de Köln si le passage par la ville de Arnhem ou celle de Nijmegen est possible. Dès que le nombre de jetons devient égal à la limite de province, il n'y a plus de jeton excédentaire et le déplacement décrit ci-avant ne peut plus être effectué.

Le déplacement de jetons excédentaires est facultatif. Si une faction décide de ne pas déplacer ses jetons excédentaires, ceux-ci sont retirés du plateau de jeu et sont replacés dans le « stock » de cette faction.

Remarque: On ne tient pas compte des jetons de ressource placés dans les cités assiégées pour déterminer si la limite de province est dépassée et si, le cas échéant, un déplacement de jetons excédentaires a lieu.

Remarque: Bien que cela ne se produise que rarement, le déplacement des jetons excédentaires permet des positionnements précoces sur le plateau aussi bien qu'une mobilité ultérieure dans des parties dans lesquelles des factions cherchent à prendre pied dans des nouvelles provinces à l'aide de leurs armées. Le déplacement des jetons excédentaires procure également des choix tactiques supplémentaires dans des parties avec moins de cinq joueurs. Pour les joueurs qui souhaitent qu'il y ait plus de situations de déplacement de jetons excédentaires, il est suggéré de réduire le nombre d'unités neutres disponibles dans une partie, de manière à ce qu'il y ait plus de probabilité qu'ils soient décimés. La réduction des unités neutres disponibles est laissée à l'appréciation des joueurs – selon la fréquence de déplacements souhaitée – mais le nombre d'unités neutres disponibles ne devrait pas être inférieur à celui de celles qui sont à la disposition des factions lorsque cela est possible.

6.14 Mouvement dans les provinces

Toutes les factions peuvent maintenant repositionner leurs jetons de ressources dans chaque province. Le premier joueur dans l'ordre du tour détermine l'ordre dans lequel les provinces seront examinées pour les mouvements. Si un mouvement de jeton est proposé dans une province, la faction ayant le plus de jetons dans celle-ci déplace ses jetons en premier lieu. Les jetons neutres et les jetons situés dans les cités assiégées ne sont pas pris en compte. Ce joueur ne tient pas compte de la localisation des jetons des autres joueurs lorsqu'il repositionne les siens. Les jetons situés dans les cités assiégées ne peuvent pas être déplacés. Aucun jeton ne peut être ajouté dans une cité assiégée. Le joueur peut retirer des villes et des cités des jetons appartenant à d'autres factions, et les placer

dans la PROVINCE.

Ce processus continue dans l'ordre décroissant des tailles des factions. Les joueurs ne peuvent pas modifier les positions des jetons qui ont été choisies par les joueurs précédents.

Si 2 ou plusieurs factions ont la même taille, les joueurs déplacent leurs jetons dans l'ordre de tour de jeu.

Remarque: Un seul jeton de ressource peut occuper une ville. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons pouvant être placés dans une cité. Une cité peut être occupée par des jetons de ressource appartenant à plusieurs factions.

Les jetons neutres peuvent être déplacés par chacune des factions, quel que soit leur nombre dans la province. A la fin de la phase, après que les joueurs aient effectué leurs mouvements, des unités neutres *doivent* être placées, si possible, dans chaque cité inoccupée (2 jetons) ou dans chaque ville inoccupée (1 jeton). Les autres unités neutres ne sont pas déplacées.

Remarque: Dans la plupart des provinces, les effets des mouvements sont faciles à prévoir. Cependant, dans les provinces de Flanders et de Holland, dans lesquelles il y a plus de cités, une faction de taille plus petite peut obtenir un avantage tactique en concentrant ses jetons dans une seule cité. Cette faction pourrait ainsi obtenir un avantage local par rapport à une faction rivale de plus grande taille.

La présence d'armées n'affecte pas le mouvement des jetons à l'intérieur d'une province.

Les jetons des cadres de soutien ne sont pas déplacés durant cette phase.

6.15 Résolution des sièges

On considère qu'une armée qui assiégeait une cité l'a maintenant conquise. Les jetons dans la cité sont échangés avec des jetons de la faction assiégeante. Les jetons dans la cité sont échangés avec des jetons de la faction assiégeante de la manière suivante : un maximum de 2 jetons présents dans cette cité sont ensuite convertis en jetons de la faction assiégeante. Les jetons ainsi convertis sont replacés dans le «stock» de leur faction. S'il y avait plus de 2 jetons dans cette cité, les jetons supplémentaires sont remplacés par des jetons neutres. Dès lors que le nombre de jetons appartenant à chaque faction est limité, il est possible que la faction qui conquiert la cité ne dispose pas de suffisamment de jetons dans son «stock» pour pouvoir convertir les jetons présents dans cette cité. Dans ce cas, les jetons qui devaient être convertis sont retirés du plateau de jeu (il s'agit des pertes liées au siège...). Dans le cadre de la résolution des sièges, les unités « amies » - celles de la faction assiégeante dans la cité assiégée – sont ignorées.

Les sièges sont résolus dans l'ordre de tour de jeu. Les armées qui ont pris part au siège sont maintenant replacées dans la section de commandement correspondante.

Les sièges établis par les gueux de mer sont résolus de la même manière. Tous les jetons présents dans la cité sont remplacés par des jetons neutres (ou retirés du plateau s'il ne reste plus assez de jetons neutres disponibles). Les gueux de mer sont ensuite replacés

dans leur cadre de soutien.
Les jetons retirés du plateau de jeu sont replacés dans le « stock » de leur faction.

6.16 Influence

Les factions peuvent maintenant influencer l'obédience des cités telle qu'elle est indiquée par les marqueurs placés dans le tableau d'obédience des populations (Allegiance of Citizens). **Ceci se fait en dépensant des jetons de monnaie, sans avoir égard à l'identité de la faction qui est présente dans la cité concernée.**

L'influence est acquise par une faction avec les fonds présents dans son trésor. La collusion entre factions est possible. Les fonds dépensés par toutes les factions sont placés sur le tableau d'obédience des populations avant qu'aucune autre action ne soit effectuée. Dans l'ordre de tour de jeu, chaque faction dépose son argent sur le nom des cités où elle souhaite exercer son influence.

Les Catholiques et les Habsbourg peuvent uniquement exercer leur influence en direction de l'extrémité catholique de l'échelle d'obédience, tandis que les Bourgeois et les Réformés peuvent uniquement exercer leur influence en direction de l'extrémité réformée de l'échelle d'obédience. La Noblesse exerce son influence en direction de la case centrale de l'échelle d'obédience et son influence est calculée après que l'influence des autres factions ait été résolue.

Les marqueurs sur l'échelle d'obédience sont déplacés dans l'ordre de tour de jeu (**exception**: la Noblesse agit toujours en dernier lieu, voir ci-dessus), d'une case par jeton de monnaie dépensé, dans la direction appropriée. Le nombre de jetons de monnaie pouvant être utilisés pour influencer une cité n'est pas limité, toutefois le déplacement du marqueur d'obédience est limité à maximum 3 cases. Tous les jetons de monnaie posés par les joueurs sont replacés dans leurs « stocks » de jetons.

Exemple: Le marqueur d'obédience de la cité de KÖLN est sur la case du milieu des cases d'obédience catholique (soit la deuxième case en partant de l'extrémité gauche du tableau). Le joueur des Catholiques pose un jeton de monnaie sur KÖLN, les Habsbourg posent 1 jeton, la Noblesse en pose 2 et les Réformés 3. Les Catholiques (premiers dans l'ordre de tour de jeu) déplacent le marqueur d'obédience d'une case vers l'emplacement le plus catholique. Les Habsbourg ne peuvent pas déplacer le marqueur d'obédience plus vers la gauche. Les Bourgeois déplacent le marqueur d'obédience vers l'emplacement catholique le plus à droite. Les réformés déplacent ensuite le marqueur vers l'emplacement protestant au centre. Enfin, la Noblesse déplace le marqueur d'obédience vers l'emplacement protestant le plus à gauche.

Dans cet exemple, l'argent des Habsbourg est sans effet parce que les marqueurs ne peuvent pas être déplacés au-delà des limites du tableau, et l'argent de la Noblesse n'a pas de réel effet parce que les marqueurs ne peuvent pas être déplacés de plus de 3 emplacements durant un tour de jeu

Note de jeu : il peut être utile d'utiliser un marqueur de positionnement (status) carré pour se rappeler des changements d'allégeance. Après avoir effectué toutes

les dépenses et appliqué leurs effets, le marqueur d'allégeance peut ensuite être déplacé de trois emplacements maximums vers le marqueur temporaire..

Après que l'influence a été exercée, il peut être nécessaire d'effectuer des ajustements sur le plateau de jeu au niveau des jetons de ressource situés dans les cités. Les cités dont le marqueur d'obédience est situé sur une des trois cases centrales de l'échelle d'obédience restent inchangées.

Des jetons de ressource sont ajoutés et/ou retirés des cités sur le plateau de jeu en fonction des instructions figurant sur les cases colorées de l'échelle d'obédience. Les jetons des factions des Bourgeois et des Réformés sont considérés comme des unités anti-catholiques (Anti-Catholic Unit) mais, s'il faut choisir laquelle de ces unités doit être retirée ou ajoutée, les jetons des Réformés le sont en priorité.

Si l'on doit ajouter ou retirer une unité catholique (Catholic Unit), on peut utiliser un jeton des Habsbourg s'il n'y a pas de jeton des Catholiques disponible. De la même manière, s'il n'y a pas de jeton des Réformés disponible, un jeton des Bourgeois peut être utilisé à sa place. Dans une partie à 3 joueurs, si aucun jeton des Bourgeois ou des Réformés n'est disponible des jetons de la Noblesse sont ajoutés.

Quand les présentes règles ne peuvent être appliquées en raison d'une pénurie de jetons, des jetons neutres peuvent être ajoutés (cette situation étant plutôt improbable).

6.17 Attribution des provinces et des cités

La carte de province ou de cité est remise à la faction qui possède la majorité absolue des jetons de ressource présents dans cette province ou cette cité. La majorité absolue revient à la faction détenant plus de jetons que toutes les autres factions réunies. Si aucune faction n'a la majorité absolue, la carte n'est pas attribuée, les jetons neutres étant considérés comme une faction. On dit d'une faction détenant une carte de province ou de cité, qu'elle contrôle cette province ou cette cité.

6.18 Attribution des évêchés

Chaque évêché est soit catholique, soit réformé. La faction contrôlant la province d'Artois, Flanders, Köln, Liège, Trier ou Utrecht pourra influencer cet évêché. Les factions des Catholiques et des Habsbourg exercent leur influence dans la direction catholique (*Catholic*), tandis que les Bourgeois et les Réformés exercent leur influence dans la direction réformée (*Reformed*). Cependant, les Catholiques et les Réformés exercent leur influence respectivement en direction de l'obédience *fortement catholique* (*Strongly Catholic*) ou *fortement réformée* (*Strongly Reformed*). Si une province est sous le contrôle des Habsbourg ou des Bourgeois, elle ne peut pas être *fortement catholique* ou *fortement réformée*.

Un marqueur d'obédience peut être déplacé d'une seule case par tour de jeu, de sorte qu'un évêché *fortement catholique* ne peut pas devenir *fortement réformé* en moins de 2 tours de jeu, et vice versa.

Le tableau d'obédience des évêchés sur le plateau de jeu est modifié en tenant compte de cette règle, en positionnant les marqueurs d'obédience pour indiquer quelle est la faction qui contrôle les provinces/évêchés en question. Un marqueur noir est utilisé lorsqu'aucune faction n'a un contrôle absolu ou lorsque des jetons neutres sont majoritaires. Ce marqueur, comme les Habsbourg, se déplacera à chaque tour d'un emplacement vers l'emplacement catholique (et non fortement catholique) .

Remarque: Le contrôle des cités et des villes n'a pas d'influence sur l'obédience des évêchés.

6.19 Attribution des universités

Les universités déjà existantes de KÖLN et Leuven peuvent être soit catholiques, soit réformées. L'université de KÖLN étant au départ catholique, elle ne peut devenir réformée que si la cité de KÖLN est contrôlée par la faction des Réformés. Si l'université est réformée, elle restera réformée à moins que la cité ne passe sous le contrôle des Catholiques ou des Habsbourg, ou si elle devient non contrôlée, dans ces cas elle redevient catholique.

De la même manière, l'obédience de l'université de Leuven dépend de la faction qui occupe la ville de Leuven. Si Leuven est occupée par un jeton neutre, l'université reste ou devient catholique. Le contrôle ou l'occupation de villes et cités par la Noblesse ou les Bourgeois ne modifie pas l'obédience d'une université. Les autres universités peuvent uniquement être réformées, à la condition qu'un jeton de ressource des Réformés contrôle la cité concernée ou occupe la ville concernée. Si ce contrôle passe aux Catholiques ou aux Habsbourg, cette université est supprimée. Le contrôle par les Bourgeois ou la Noblesse ne supprime pas une université réformée. Si la cité ou la ville d'une ou de plusieurs de ces nouvelles universités deviennent non contrôlées, l'université reste réformée.

6.20 Détermination des positions (ordre de tour de jeu)

Toutes les armées abandonnées sont retirées du plateau de jeu et replacées dans les stocks de faction appropriés. Tous les jetons dans le cadre de soutien des Huguenots sont retournés avec le côté ressource (portrait) face visible.

Les joueurs additionnent leurs points de victoire (voir 5.8 et fiche d'aide de jeu), et indiquent le total de ceux-ci sur la piste de score à l'aide de leur marqueur de points de victoire. Si l'on est dans le dernier tour de jeu, on comptabilise les points de victoire exprimés en fractions décimales qui sont procurés par le contrôle de provinces mineures ayant une limite de province de « 1 ». Le vainqueur est proclamé.

S'il l'on n'est pas dans le dernier tour de jeu, l'ordre de tour de jeu pour le prochain tour est déterminé. Cet ordre s'appliquera à toutes les phases de jeu du tour suivant.

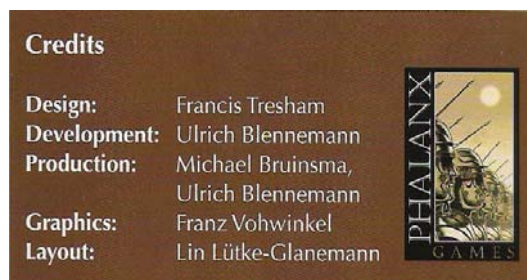
En premier lieu, le joueur ayant le plus de points de victoire pose sa carte de faction sur la table. Du fait qu'il est le premier à placer sa carte de faction sur la table, il n'est pas en mesure d'influencer sa position dans l'ordre de tour de jeu. Ensuite, le second joueur à avoir

le plus de points de victoire choisit s'il souhaite jouer avant ou après le premier joueur qui vient de placer sa carte de faction. Le second joueur place ainsi sa carte de faction sur la table, soit avant, soit après la carte de faction du premier joueur. Le troisième joueur en nombre de points de victoire choisit une position par rapport aux deux premiers, il peut se placer devant eux, après eux, ou entre les deux s'il le souhaite. Ce processus continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé leur carte de faction. Les cartes de faction sont ensuite posées sur le plateau de jeu aux endroits appropriés (les emplacements « First » à « Fifth »). Si 2 joueurs, ou plus, ont le même nombre de points de victoire, ces joueurs choisissent leur position, ce choix s'effectue dans l'ordre de tour de jeu en cours.

Remarque: Dans une partie à 2 joueurs, chaque faction est traitée séparément pour déterminer l'ordre de tour de jeu.

Enfin, les cartes de faction sont posées sur le plateau de jeu sur les emplacements appropriés.

Enfin, les marqueurs de points de victoire sont replacés sur la première case de la piste de score (score).



Traduction
<p>Frédéric FRENAY</p> <p>(traduction des règles US publiées le 14.05.2007 sur le site de l'éditeur)</p>
Relecture
<p>Raphaël Hacquin</p>
Mise en page
<p>LudiGaume http://www.ludigaume.net</p>